

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Kelas II SDN Plamongansari 02**

**Devi Ariyanti<sup>1,\*</sup>, Duwi Nuvitalia<sup>2</sup>, Sriwikyuni<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi No. 24 Dr Cipto, karangtempel, Semarang Timur, Semarang, Jawa Tengah, 50125

<sup>3</sup> SD Negeri Plamongansari 02 Beralamat Di Jl. Plamongansari V, Plamongansari, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, Dengan Kode Pos 50193.

<sup>1</sup> [deviariyanti315@gmail.com](mailto:deviariyanti315@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang oleh perolehan hasil belajar matematika yang belum mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui model problem based learning berbantuan media ular tangga berbasis kearifan lokal kelas II materi bilangan cacah sampai 100. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Plamongansari 02 dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dan observasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil tes evaluasi prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada tes prasiklus diperoleh nilai rata-rata 72 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 60,71%. pada siklus I mengalami peningkatan pada hasil nilai rata-rata 79 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 71,43%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata 84 dengan persentase ketuntasan sebesar 82,14%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan kelas II SDN Plamongansari 02.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Matematika, Problem Based Learning, Ular Tangga

### **ABSTRACT**

*This study is motivated by the acquisition of mathematics learning outcomes that have not reached the criteria for achieving learning objectives. The purpose of this study was to determine the improvement of mathematics learning outcomes through the problem-based learning model assisted by snakes and ladders media based on local wisdom in class II on the material of numerical numbers to 100. This type of research is class action research with a research design with four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research consists of two cycles. The subjects in this study were grade II students of SDN Plamongansari 02 with a total of 28 students consisting of 19 male students and 9 female students. Data collection was done using tests and observations. The data analysis method used is quantitative data analysis. Student learning outcomes can be seen from the results of the pre-cycle, cycle I and cycle II evaluation tests. In the pre-cycle test, the average score was 72 with a percentage of student completeness of 60.71%. in cycle I it increased to an average score of 79 with a percentage of student completeness of 71.43%. While in cycle II there was an increase in the average value of 84 with a percentage of completeness of 82.14%. Based on the results of the research, it can be concluded that the Problem Based Learning model is effective in improving math learning outcomes in class II SDN Plamongansari 02 number material.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Mathematics, Problem Based Learning, Snakes and Ladders

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mencari bekal pengetahuan, pemahaman dan ilmu yang tiap individu lakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas potensi dan kemampuan yang ada pada diri individu (Syaparuddin, et al. 2020). Dalam perkembangannya pendidikan di Indonesia mengalami penyesuaian perkembangan zaman yang menuntut perubahan kurikulum agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Kurikulum merdeka yang berlaku saat ini sebagai penyempurna dari kurikulum terdahulu dimana dalam pembelajarannya terpusat pada peserta didik dan memberikan kebebasan maupun keleluasaan bagi guru dan sekolah dalam berinovasi. Hal ini bertujuan peserta didik dapat terfasilitasi dan diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran yang berkarakter profil pelajar Pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia dalam menghadapi tantangan global (Muin, A, Etc 2022).

Hasil belajar mencakup perubahan kemampuan dalam kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diamati melalui evaluasi dan penilaian setelah pembelajar mengalami proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar di sekolah yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Pramusinta, 2022). Penilaian diri peserta didik dan perubahannya dapat diamati, dibuktikan dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami sebagai hasil dari pengalaman belajar (Alwi, M. 2021). Hasil belajar dapat diperoleh dari keberhasilan pembelajaran. Indikator keberhasilan pembelajaran adalah terbentuknya pribadi peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran (Angreni, 2019). Hasil belajar yang rendah menunjukkan indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar atau pemahaman peserta didik begitupun sebaliknya.

Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman konsep, penalaran, dan kemampuan berpikir siswa. Mata pelajaran matematika adalah salah satu jenis mata pelajaran yang harus dikuasai oleh guru sekolah dasar. Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi dimana melatih penalaran supaya berpikir logis, sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan suatu keputusan (Yayuk, 2019). Meskipun matematika sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang cukup sulit bagi peserta didik di kelas II SDN Plamongsari 02. Hal ini terlihat pada hasil belajar matematika siswa dibawah kriteria ketercapaian pembelajaran, masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang telah dipelajari, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pemilihan strategi pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai diharapkan siswa aktif, suasana kelas kondusif, inovatif dan menyenangkan dengan tetap memperhatikan capaian pembelajaran. Selain itu pembelajaran harus bermakna, dan berpusat pada siswa dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang diawali dengan sebuah masalah sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) mengutamakan kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan cara dilakukan berulang kali agar peserta didik mampu merumuskan unsur apa saja yang diketahui pada soal dan mampu menginterpretasikan hasilnya sehingga peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sebagai persiapan dalam memecahkan masalah sehari-hari (Ramadhani, dkk, 2024).

Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah (Sari & Salamah, 2024). Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Hosnan dalam (Sapoetra, 2020) terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dari guru

memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan akhir dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa : (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

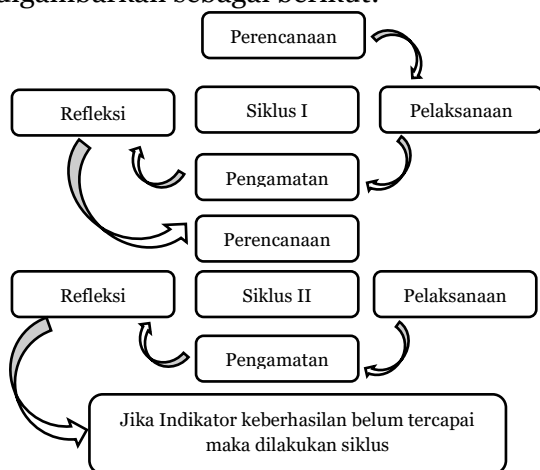
Penggunaan media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran menurut Hujair dalam (Atminingsih et al., 2019). Media dalam penelitian ini adalah Ular Tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Melsi, 2015). Ular Tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani (Zuhriyah, A. 2020). Adanya ular tangga sebagai media pembelajaran diharapkan muncul keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan tanpa disadari juga sambil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar matematika maka peneliti mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Kelas II SDN Plamongsari 02 ”.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, S.d., (2020), menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran. Sehingga dapat memperbaiki proses belajar, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami pendidik atau siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Plamongsari 02 Kecamatan Padurungan, Kota Semarang, dengan subjek penelitian siswa kelas II sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki, dan 9 siswa perempuan. Teknik analisis data dengan teknik data analisis teknik kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yang saling berkaitan dan berulang. Tahapan-tahapan tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2020). Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas secara umum digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: *Bagan Desain Penelitian Tindakan Kelas Stephan Kemmis dan Robin Mc Taggart*

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pada penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika. Penelitian dikatakan berhasil apabila hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga memperoleh nilai  $\geq 75\%$  dalam satu kelas telah memenuhi kriteria ketuntasan yang diterapkan pihak sekolah dari jumlah siswa dengan minimal skor 75 dengan kategori baik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Plamongsari 02 dengan subjek penelitian adalah semua siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa dengan 19 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan. Kegiatan pertama dalam penelitian ini adalah melakukan prasiklus. dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, siswa kurang antusias dalam pembelajaran, dan belum menerapkan model model yang variatif dimana masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran tidak begitu melibatkan siswa dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Untuk itu, direncanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap prasiklus didapatkan data bahwa sebagian siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75. dari 28 siswa, 11 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, sedangkan yang mencapai ketuntasan hasil belajar 17 siswa dengan nilai rata-rata 72, serta persentase klasikalnya 60,71%. Berdasarkan data hasil belajar siswa tersebut, maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar matematika siswa agar memperoleh hasil yang lebih baik dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dari hasil perolehan data prasiklus dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa akan mata pelajaran matematika belum berhasil karena masih dibawah KKM. Hal inilah yang mendasari penelitian pada siklus selanjutnya adalah perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN Plamongsari 02 tahun ajaran 2023/2024.

Pada tahap tindakan Siklus I dengan desain tahapan-tahapan adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto,2020). pada awal pembelajaran diberikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi dengan memberikan pertanyaan pada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka berpikir kritis dengan mengaitkan pembelajaran akan kehidupan sehari-hari melalui integrasi jajanan tradisional. Tahapan perencanaan lainnya adalah menyusun aturan permainan, dan menyusun instrumen-instrumen yang akan digunakan. Pada kegiatan inti, peserta didik dilatih untuk bekerja sama dan sportif dalam bermain permainan ular tangga yang bertujuan mengumpulkan kartu soal. Pada siklus ini peneliti menekankan adanya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif.

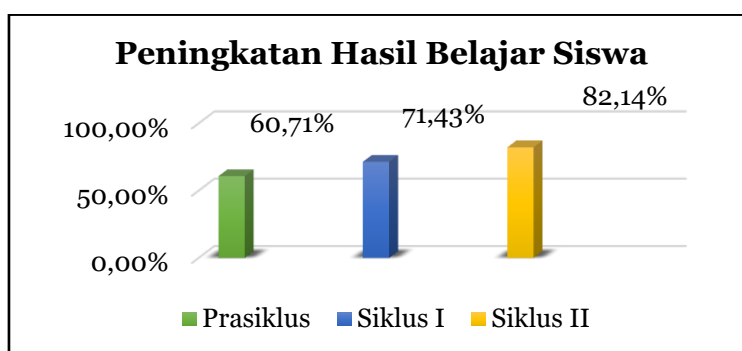
Pada Siklus I diperoleh data hasil yaitu terdapat 20 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 80 dalam persentase klasikal pada siklus I diperoleh 71,43%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan bahwa peserta didik kelas II pada pembelajaran matematika hasil belajarnya mengalami peningkatan. Namun dalam siklus I ini ditemukannya permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan siklus I yaitu: (1) Guru belum mampu mengelola kelas, sehingga terjadi kegaduhan dan keramaian di kelas. (2) Terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam berdiskusi mengerjakan LKPD. (3) Saat diskusi kelompok masih ada beberapa peserta didik yang tidak ikut berdiskusi dan mengganggu temannya. (4) Media pembelajaran belum maksimal, (5) Hasil evaluasi siklus I diperoleh skor rata-rata yang belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini memungkinkan peneliti melakukan penelitian pada siklus selanjutnya.

Pada Siklus ke II, Pembelajaran disipkan secara maksimal dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga dengan langkah yang sama,

namun dalam hal pelaksanaannya terdapat beberapa perubahan terkait media pembelajaran dan pada siklus II peneliti lebih menekankan pada pemahaman materi. Dibuktikan dari hasil tes evaluasi siswa pada siklus II bahwa terdapat 23 siswa yang tuntas dan ada 5 siswa yang tidak tuntas, dengan perolehan nilai rata-rata 85 dengan persentase 82,14% kategori baik. Maka dengan hasil tersebut hampir semua siswa tuntas dalam pembelajaran dengan hasil yang baik dan telah mengalami kenaikan yang signifikan dalam hal ini penelitian tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Berikut ini adalah penyajian data terkait pembelajaran dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebagai berikut:

**Tabel 1. Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II**

Data	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	17	20	23
Tidak Tuntas	11	8	5
Rata-rata	72	80	85
Presentase Ketuntasan Klasikal(%)	60,71%	71,43%	82,14%



**Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Plamongansari 02**

## B. Pembahasan

Problem Based Learning terbukti memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi Bilangan Cacah dalam mata pelajaran Matematika. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga, membantu siswa dalam meningkatkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran, mampu menyelesaikan masalah dan menghasilkan peningkatan dalam hasil belajar matematika siswa. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada penelitian ini terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dari: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah ( Hosnan dalam Sapetra, 2020).

Pada pembelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 100, siswa diberikan suatu permasalahan akan kehidupan sehari-hari berkaitan dengan materi menghitung banyak benda, nilai tempat, membandingkan dan mengurutkan bilangan, hal ini bertujuan agar siswa berpikir kritis bagaimana cara menemukan solusi permasalahan tersebut, sehingga dengan pembelajaran *Problem Based Learning* mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan interaktif. Temuan ini memberikan gambaran yang sama sesuai hasil penelitian (Setyowati,2023), bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah memberikan peningkatan pada hasil belajar. Adanya perubahan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar matematika dari siklus I ke siklus II, serta penggunaan media pembelajaran ular tangga yang inovatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam belajar memberikan umpan balik dalam proses belajar yang bermakna. Sebagai seorang guru, penting untuk mencari dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menggunakan media pembelajaran yang tepat, dan memilih metode pembelajaran yang efektif.

Dalam penerapannya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN Plamongsari 02 dikatakan berhasil. Hasil yang didapat dengan hipotesis tindakan penelitian sudah mencapai keberhasilan  $\geq 75\%$ . Hasil tersebut diperkuat dengan temuan (Arif, 2023) yang menyatakan bahwa model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan kreativitas siklus I ke siklus II yakni 71,43% dengan nilai rata-rata diperoleh 80 kemudian mengalami kenaikan menjadi 82,14% dengan rata-rata diperoleh 85. Sehingga melalui pembiasaan pemberian masalah dalam kelompok dan siswa berdiskusi akan melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dan menemukan solusi dari permasalahan mampu meningkatkan kinerja dan aktivitas belajar siswa.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga pada pembelajaran matematika mendorong siswa melakukan aktivitas pembelajaran dengan baik sehingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan dengan terpenuhinya indikator keberhasilan. Hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan cacah sampai 100 dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga, pada Siklus I sebesar 71,43% dengan kualifikasi cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 82,14% dengan kualifikasi baik. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN Plamongsari 02. Dalam hal ini juga dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran untuk menerapkan model dan media dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada pihak-pihak yang membantu sehingga penelitian ini mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu

1. Kepada Ibu Duwi Nuvitalia, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan.
2. Kepada Bapak Darsino, S.Pd, M.Pd. selaku kepala sekolah SDN Plamongasari 02.
3. Kepada Ibu Sriwukyuni, S.Pd. selaku Guru Pamong
4. Kepada Ibu Julaikah, S.Pd. selaku wali kelas II.
5. Teman-teman sejawat dan siswa-siswa SDN Plamongansari 02.

Sebagai peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya akan bantuan dan bimbingan yang telah diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMM Press.

Arikunto, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arif, A. M., Mushafanah, Q., & Riskyati, N. (2023, November). Penerapan model PBL berbantu media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas V SDN Karanganyar Gunung 02. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 2450-2455).

Ramadhani, S. P., Pratiwi, F. M., Fajriah, Z. H., & Susilo, B. E. (2024, February). Studi Literatur: Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 724-730).

Setyowati, D., Prayito, M., & Djama'i, N. (2023, July). 221. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 1975-1985).

Pramusinta, Y., & Faizah, S. N. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Nawa Litera Publishing.

A. Supratiknya, *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes* (Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta, 2012), 5.

Gusteti, & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. Lebesgue: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(3), 1–11. <https://doi.org/10.46306/Lb.V3i3>.

Nur'aini, E., & Turi, S. D. N. (2017). Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Buku Pelajaran melalui Media Ular Tangga. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2, 441-447.

Siti Istiqomah, "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018", (Dalam Skripsi), Bandar Lampung: UIN Radden Intan, 2018, 53-54.

Sari, E. P., Sari, M., & Salamah, S. (2024). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Suhu dan perubahannya Kelas VII. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4(2), 300-309.

Sapoetra, B. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1044-1051.